PlayStation

PAL

40 WINKS™

CON RUFF Y TUMBLE

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

© 1999 Eurocom Development Limited. 40 Winks™ is a trade mark of GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Developed by Eurocom Developments, Ltd. Published by GT Interactive Software Corp and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. The Eurocom logo is a trademark of Eurocom Developments, Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies.

©1999 Eurocom Development Limited. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por GT Interactive Software Corp. Desarrollado por Eurocom Development Limited.

1 Player | Memory Card 1 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01941

ÍNDICE

¡Waky! ¡Waky! 2

Instalación 3

Control de Ruff y Tumble 7

Comienzo del juego 9

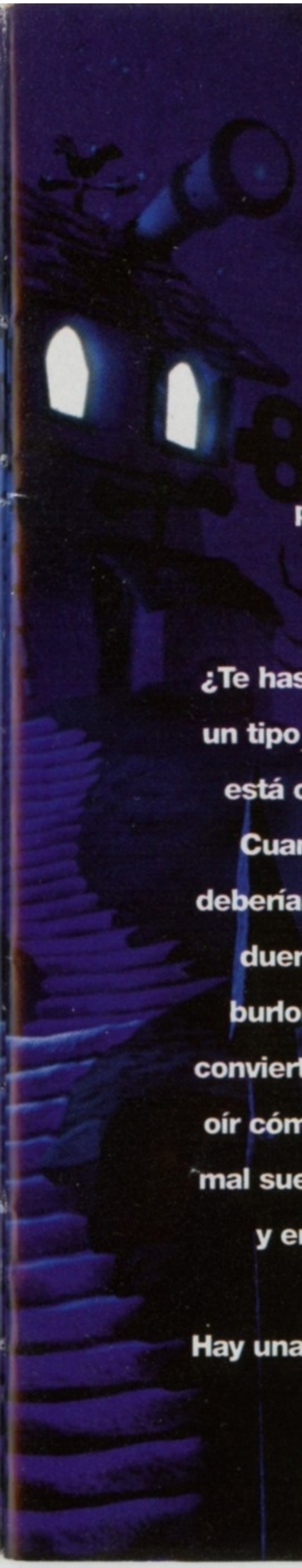
La pantalla del juego 10

Objetos para recoger 11

Desplazamientos 13

Almacenamiento y carga de tu partida 15

Has adquirido 40 Winks por 17



¡WAKY! ¡WAKY!

¿TE HAS PREGUNTADO POR QUÉ SUEÑAS?

No hay mucha gente que sepa esto pero cuando vas a la cama nos cuidan.

¿Pero quién? Nunca he visto a nadie, puede que digas.

Bueno, por supuesto que no, ¡estás durmiendo! ¿no?...

Déjame contarte un secreto... hay criaturas que existen con este único propósito. Se les conoce con el nombre de duendecillos, y su trabajo consiste en asegurarse de que nuestros sueños son sólo sueños agradables, es cierto, ¡lo prometo!

¿Te has preguntado por qué tienes pesadillas? Bueno, es bastante sencillo, pero verás, hay un tipo llamado Dormilón y no es muy feliz. De hecho, está de bastante mal humor... verás, está cansado, muy cansado... para ser sinceros, está tan cansado que no puede dormir. Cuanto más exhausto, más enfadado se volverá. Si él no puede dormir bien, ¿por qué deberíamos descansar nosotros? Es una especie de personaje malhumorado que secuestra duendecillos para divertirse y convertirlos en duendecillos burlones. Los duendecillos burlones son unas pequeñas criaturas traviesas que, una vez dentro de tus sueños, los convierten rápidamente en pesadillas. Disfrutan asustando a la gente, y a menudo se puede oír cómo se ríen por debajo de la cama, (¿tienes tanta suerte como para despertarte de un mal sueño?). Bueno, la situación es ahora tan seria que sólo quedan cuarenta duendecillos, y eres tú quien debe rescatarles y así nadie volverá a tener una pesadilla de nuevo.

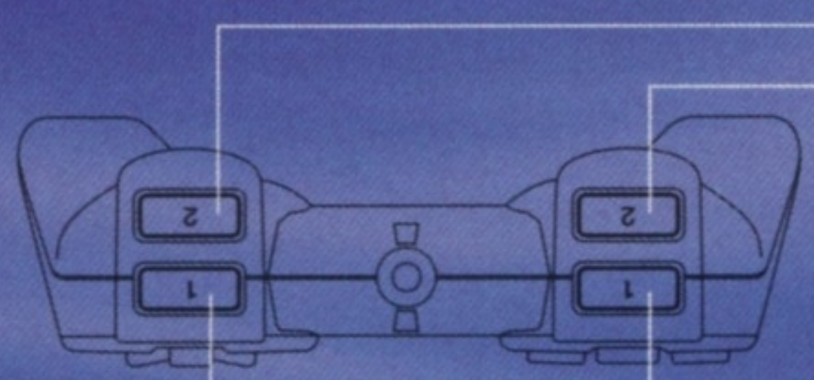
¿Puedes acabar con los maléficos planes de Dormilón de una vez?

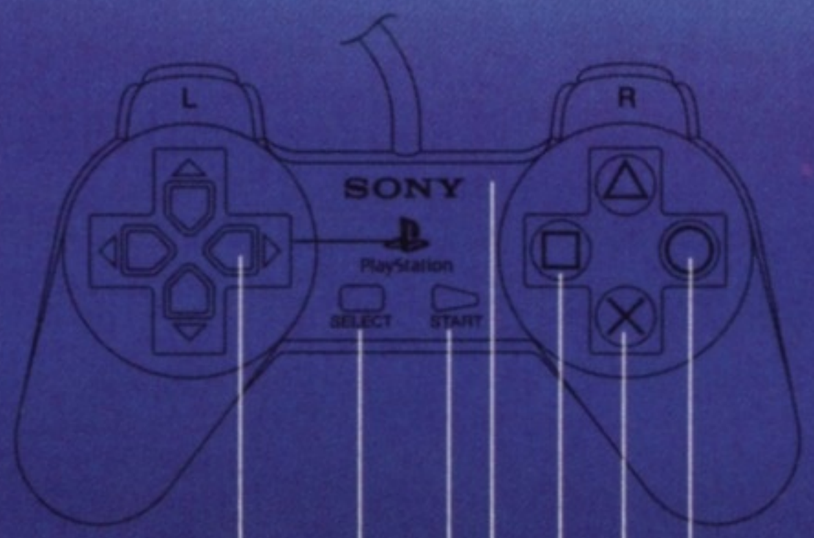
Hay una solución, debes entrar en tus sueños y salvar a todos los duendecillos antes de que Dormilón tenga la oportunidad de ponerles las manos encima.

¿No me crees?... Bueno, duerme a pierna suelta y confía en que los duendecillos burlones no muerdan.

INSTALACIÓN

- Instala la consola de juegos según se indica en su manual de instrucciones.
- Asegúrate de que la consola está apagada, con el botón POWER (encendido) en posición OFF.
- Introduce el CD de 40 Winks y cierra la cubierta del disco.
- Conecta el Mando y enciende la consola.
- Comprueba que hay suficientes bloques libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar.
- Se recomienda no introducir ni retirar periféricos o MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) mientras la consola esté encendida.





Botón RESET (reinicio)

Indicador POWER (encendido)

Botón POWER (encendido)

Puerto de Mando

Botón OPEN (apertura)

Cubierta del disco

Ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1

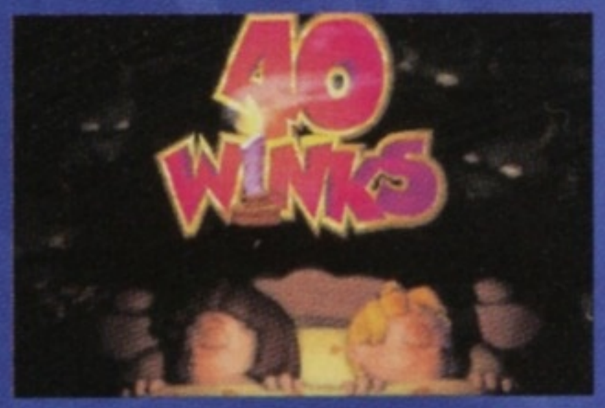
Ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 2

Puerto de Mando 1

Puerto de Mando 2

INSTALACIÓN

PANTALLA DE INTRODUCCIÓN: Pulsa Start (inicio) para acceder al menú principal o pulsa cualquier botón durante la demostración para regresar a la pantalla de introducción.



MENÚ PRINCIPAL: Aquí dispones de tres opciones

1. NUEVA PARTIDA: Esta opción sirve para comenzar una nueva partida. Elige entre Ruff o Tumble , y comienza la partida. Consulta la sección *Comienzo del juego* que aparece más adelante para obtener más ayuda si es la primera vez que juegas.

2. CARGAR PARTIDA: Esta opción te permite cargar una partida anteriormente almacenada desde una Memory Card (Tarjeta de Memoria). Consulta la sección de *Almacenamiento y carga de tu partida* de este manual para obtener más información.

3. OPCIONES: Te permite personalizar las características del juego como se detalla a continuación:

DIFICULTAD: Escoge entre FÁCIL, MEDIO o DIFÍCIL.

VOLUMEN DE EFECTOS: Puedes modificar el volumen de los efectos de sonido del juego.

VOLUMEN DE LA MÚSICA: Puedes modificar el volumen de la música del juego.

SONIDO: Puedes escoger entre sonido estéreo o mono.

VIBRACIÓN: Te permite modificar la intensidad de la función de vibración cuando estás jugando con un Mando Analógico (DUAL SHOCK).

INSTALACIÓN DEL MANDO: Esta opción te permite seleccionar la configuración predeterminada de los controles.

SALIDA: Regresas al menú principal.

40 Winks comenzará y verás la secuencia de introducción. Puedes saltártela en cualquier momento si pulsas el botón START (inicio).

CONTROL DE RUFF Y TUMBLE

Éstos son los controles predeterminados, si deseas usar una configuración diferente, puedes escoger una del menú *Opciones*.

ANDAR

Andar en dirección = ↑↓→←
= botones de dirección
= stick izquierda

Cambiar a vista de Ruff y Tumble = △ + mantener pulsado

Ataque de largo alcance: de pie = ○

Ataque en movimiento: corriendo = ○

Dar culadas: saltando = ○, una vez en el aire

Saltar = ✕

Pegar = □

Ataque triple = pulsa tres veces □

NADAR

Bucea bajo agua = ○

Girar en el agua = ↑↓→←
= stick izquierda

Nadar = ✕

Pegar = □

Saltar a la superficie desde el agua = ✕

CONTROLES GENERALES

Pausa	=	START (inicio)
Girar cámara izquierda	=	L1
Girar cámara derecha	=	R1
Girar, elevar y bajar cámara	=	stick derecho
Seleccionar el modo analógico	=	Interruptor de modo ANALOG (analógico) (LED: rojo)

Los personajes tienen diferentes combinaciones de movimientos, algunos tienen menos de los que aparecen en esta lista, y otros tienen más. Tendrás que experimentar para encontrar movimientos extra.

Hay objetos que se pueden recoger cuando andas encima de ellos, y se usan de forma automática en todo el juego, así que no tendrás que disponer de un inventario.

MODO PAUSA

Puedes usar esto si necesitas descansar o la opción “Salir del nivel” te permite abandonar el nivel actual y regresar al mundo de los sueños. La opción “Salir de la partida” te lleva de regreso al menú principal, abandonando la partida actual.

COMIENZO DEL JUEGO

Comienzas en la cama de tu habitación. Echas un vistazo alrededor de la habitación y sales por la puerta, giras a la izquierda y encuentras la habitación para jugar. Ahí encontrarás a tu amigo Waky Waky. Él te enseñará algunos movimientos que puedes usar y te dirá cómo desplazarte por el mundo de los sueños.

Se puede acceder a los mundos de los sueños desde varias habitaciones de la casa. Después de encontrarte con Waky Waky, puedes explorar la casa, pero el único mundo de los sueños en el que puedes entrar en esta fase es en el de las pesadillas. Sube al ático y métete en el armario para entrar en la pesadilla.

Una vez que has entrado en el mundo de la pesadilla, verás la cara de un reloj que está vacío, y una plataforma delante de él. Esta cara de reloj tiene que llenarse con doce llaves de los sueños con el fin de completar este mundo de los sueños y abrir el siguiente nivel.

Si sales del recinto, gira a la izquierda y anda hasta que veas una pequeña casa. Dirígete a la casa y Waky Waky te dirá dónde estás. Si miras más detenidamente, verás que las imágenes de dos duendecillos transparentes aparecen delante del telepuerto. En el transcurso del juego, el

número de duendecillos colocados en la entrada de cada aventura indica el número de duendecillos que se han rescatado en ese mundo de los sueños. Después de que Waky Waky te dé esta información, te encontrarás con otro telepuerto que te transportará automáticamente a tu primera aventura.

Cuando salves a los duendecillos, éstos regresarán al mundo de los sueños por medio de un telepuerto. Las llaves de los sueños se colocan en la cara del reloj si te sitúas en la plataforma enfrente del reloj. Una vez que hayas recuperado las doce llaves de los sueños, puedes desafiar a Oso flojo y, si puedes vencerle, podrás regresar a tu casa e ir al siguiente mundo de los sueños.
En ocasiones te encontrarás con los campeones de carreras de Dormilón en cada uno de los mundos. Si les atrapas, podrán desafiarte a una carrera. El ganador se lleva todo, así que asegúrate de que recoges tantos objetos como sea posible y vence al campeón. Puedes competir tantas veces como quieras, pero quedas advertido, no se vuelve nada fácil.

Ahora, todo lo que tienes que hacer es rescatar a los duendecillos, acabar con Oso flojo y Dormilón y poner fin a sus maléficos planes.

LA PANTALLA DEL JUEGO

OBJETOS PARA RECOGER

ZZZ

Esto representa lo profundo que estás durmiendo, si permites que tus Zzz disminuyan hasta cero, Dormilón te vencerá y te despertarás. Si tienes suerte, te quedarán vidas para tu último punto de continuación y continuarás con tu aventura.

LUNAS

Cada vez que se use el ataque de largo alcance, se consume una luna. Reúne tantas como puedas y asegúrate de que tienes suficientes para sacarte de apuros.

DIENTES

Muchas de las puertas de los mundos de los sueños están cerradas, tendrás que reunir dientes para abrir las puertas.

LLAVES DE LOS SUEÑOS

Cada centro tiene una cara de reloj vacía cuando entras por primera vez en el centro. Tienes que reunir todas las piezas que están esparcidas por todos los niveles y llevarlas de nuevo a la cara del reloj para poder abrir los nuevos mundos de los sueños.

AIRE

El aire es un suministro limitado cuando estás nadando bajo el agua. Si ves burbujas flotando puedes nadar hasta las burbujas para respirar aire extra. Si te quedas sin aire debajo del agua, es un grave error.

TRAJES

En tus sueños puedes jugar con diferentes personajes. Encuentra una caja sorpresa, abre la tapa y salta dentro para convertirte en otro personaje. Puedes elegir el tipo de personaje en el que te convertirás mediante el símbolo que aparece en un lado de la caja.

PUNTO DE CONTINUACIÓN

Anda hasta los globos rojos que veas en los sueños y se establecerá tu punto de continuación. Si pierdes todas tus Zzz, te despertarás al comienzo, te dormirás otra vez y regresarás a este punto para continuar jugando.

DUENDECILLOS

Si andas hacia un duendecillo, le salvarás y le teletransportarás automáticamente al mundo de los sueños.

DESPLAZAMIENTOS

TELEPUERTOS

Basta con que entres en un telepuerto para que te transporte a otra zona del mundo de los sueños, o a la casa o fuera de ella. Los telepuertos azules te llevan a una nueva área, mientras que los dorados te llevan de vuelta para que vuelvas a explorar una zona, y los telepuertos blancos te llevan al mundo de los sueños una vez que has rescatado a todos los duendecillos.

PUERTAS

Algunas puertas se abren automáticamente cuando andas hacia ellas, mientras que otras están cerradas. Para abrir las puertas, puede que tengas que vencer a tus enemigos justo al otro lado de la puerta, o tendrás que reunir una serie de dientes para encerrarles, y otras se abrirán usando un botón colocado fuera.

BOTONES

Hay una variedad de botones que tienes que encontrar y dar culadas sobre ellos para activarlos todos. Sin embargo, algunos botones tienen un símbolo especial y sólo pueden activarse cuando llevas el correspondiente traje mientras das culadas sobre ellos.

ASCENSORES

Se activan de forma automática, basta con que andes o saltes en el medio cuando lleguen y salgas cuando llegues a tu destino.

INTERRUPTORES

Estos interruptores tienen muchos usos, algunos sirven para activar o desactivar cosas, y otros tienen que combinarse con otros interruptores para resolver rompecabezas. Se activan con un simple golpe. Pero ten cuidado, se desactivarán si eres demasiado lento.

Hay otras zonas del juego en las que puedes interactuar, que te dirigen a habitaciones secretas, e incluso a zonas donde puedes encontrar a duendecillos atrapados. Busca algo que esté fuera de lugar, y quizás puedas saltar en él o aplastarlo.

ALMACENAMIENTO Y CARGA DE TU PARTIDA

Para guardar la partida, encuentra el armario que hay cerca de la torre del reloj de cada mundo de los sueños. Cuando saltes a la silla, se te dará la opción de guardar tu partida.

GUARDAR MI PARTIDA

Elige una ranura libre y pulsa el botón X para guardar la partida.

¿QUÉ PASA SI TU MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) ESTÁ COMPLETA?

Si tu Memory Card (Tarjeta de Memoria) está llena, borra algunos bloques con el administrador de la memoria interna de la consola, o sobrescribe una partida guardada anteriormente.

SOBRESCRIBIR UNA PARTIDA GUARDADA

Mueve tu cursor hasta una partida guardada anteriormente y pulsa el botón X para sobrescribir la partida.

CARGAR UNA PARTIDA GUARDADA

Desde el menú principal, asegúrate de que tu Memory Card (Tarjeta de Memoria) esté introducida y elige la opción "Cargar partida". Usa los botones de dirección para resaltar el icono que desees seleccionar; al hacerlo, el número de duendecillos que has salvado aparece a continuación. Pulsa el botón X para cargar y continuarás tu partida.

FORMATEAR UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Si introduces una Memory Card (Tarjeta de Memoria) en blanco, 40 Winks lo detectará y te pedirá que formatees la Memory Card (Tarjeta de Memoria) antes de guardar la partida.

NOTA

HAS ADQUIRIDO 40 WINKS POR...

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

PRODUCCIÓN
Mat Sneap

PROGRAMACIÓN
Ian Denny
Ashley Finney
Andrew Hutchings
Dave Arnold
Stefan Walker
Kev Grantham

GRÁFICOS
Paul Gregory
Joe Lewis
Helen Jones
Lee Ames
Carl Cropley
Paul Wright
Ulf Dahl
Matt Dixon
HansJohansen
Clive Stevenson
Jon Parr
Steve Bamford

ANIMACIÓN
Richard Brookes
Michael Biggs
Adam King
Mark Povey
Bryan Rogers
Brian Malone-West

SONIDO
Steve Duckworth

DISEÑO
Richard Halliwell
Rob Craven

HERRAMIENTAS DE APOYO
Andy Mitchell
Chris Jackson
Kevin Marks

FMV
Victor Garrido
Abraham Oset
Ana Amat
Joaquin
Catala
Jose Garcia
Julian Romero

GUIONISTA
Martin Pond

VOCES
Lani Minella
Marc Silk

CONTROL DE CALIDAD
Mike Botham
Mike Robinson
J.D. Buxton
Adam Timmins
Phil Baker
Christopher
Pilkington

AGRADECIMIENTOS
Hugh Binns
Tim Rogers
Neil Baldwin
Rachel Hall
Coffee

PACIENTES COMPAÑEROS

Alison Shaw
Tracy Denny
Nicola Plenty
Nicola Duckworth
Louise Arnold
Meryl Nia Hutchings
Joanne Millward
Alan Harris
Tonje Jakobsen
Anita Husteli

JUNIORS DE EUROCOM

Chris Sneap
Emma Sneap
Amy Sneap
Zak Denny
Europa Teleri Hutchings

FAMILIARES Y AMIGOS

Bernard Lewis
Kathleen Lewis
Sarah Lewis
Guillaume Dorme
Karl Maritaud
Super Tot
Heir Mark
Tango D
Posh Paws
Pritch
Dave
Harry
Zee
Oliver

MASCOTAS

Rusty the Dog

GT INTERACTIVE EUROPE

DIRECTOR DE DESARROLLO

Graeme Boxall

PRODUCTOR

Chris Johnson

PRODUCTOR ADJUNTO

Rex Siney

JEFE DE PRUEBAS

Mete Djemal

PRUEBAS

Dan McNeill
Andrew Theodoulou
Warren Leigh
Emily Britt
Phil Octave
Richard Pomfret

COORDINADOR DE TRADUCCIÓN

Neil McKenna

MANUAL

Chris Johnson

GT INTERACTIVE US

DIRECTOR DE CALIDAD

Steve Knopf

JEFE DE PRUEBAS PLAYSTATION

Jim Dunn

JEFE DE PRUEBAS

Jeff Oviatt

PRUEBAS

Brandon Montrone
Jon Marquette
Scott Donaldson
Joe Orr
Doug Price
Randy Jones

Únete a Abe en sus últimas aventuras por Oddworld.

ODDWORLD

Abe's Exoddus

PlayStation

ODDWORLD INHABITANTS

Customer Service Numbers	Games Hotlines

• Australia 1902 262 662

Calls charged at $1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0900 970 111

Der Annuf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 280 996

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21".

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 01 40 88 04 88

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 167 520 523

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 544 562

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2446

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 587 610 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 **Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.**

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

SLES-01941

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5029988007783